
KING'S FIELD
PlayStation



For Japan Only

プレイヤー
1人

メモリーカード
2ブロック

SLPS 91003

Contents

このたびは"PlayStation"専用ソフト『KING'S FIELD II』をお買いあげいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方法、注意などこの「解説書」を、よくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみください。



SLPS 91003

ヴァーダイトの森の奥には古びた石碑があり、ハイエルフの古代文字で何らかの文章が刻まれている。
それは途中まで解析され、こう書かれていることがわかっている。
【青い光を伴った巨大な船が天から墜ち、島の地中深く沈んだ】

　ジャンが再び地上に戻った時には、彼が父の姿を探しに墓所へ入ってから、すでに6月（むつき）が過ぎ去っていた。城門の守備隊は唯独り墓所から還ってきた彼に目を留め、城壁の中の宿へと迎え入れた。やがて彼の傍らに一人の年長者が進み寄り、「誰一人戻らぬ墓所からよくぞ戻って参りました。」と言い、全ての経緯について一つずつ問い始めた。彼は己の父の事に加え、魔族の正体を現した国王との戦いについて話し、ムーンライトソードを皆に掲げた。話を聞いた皆は驚き、偉業を成し遂げた若者を讃え国を委ねた。これがヴァーダイト皇王アルフレッドI世誕生のいきさつである。
　ジャンは聖剣と共に国の象徴となり、善政を敷いた。この小さな国には平穏が戻り、数年の時が流れていった。その間、

Story



皇王には后が嫁ぎ、二子が生まれ、国は湧いた。

　ヴァーダイト国は四方を森に囲まれており、大陸北方三国と呼ばれる国の一つである。西の森奥にはグラナティキ国, 南の森を行くとイグレック国がある。北の森の奥にはヴェルド海が広がり、全ては平穏な時を過ごしていた。
「やがてこの平穏は崩れ去る時がくるであろうか。」皇王は后に問うと、彼女はうたた寝をする2人の皇太子を見つめながら「王と聖剣がここにある限りいつまでも続きますわ。」と穏やかに答えた。
王は城の窓から遠くを見つめ、これから起こり得る惨劇を予測するかの様に遠く何時までも東の森を見つめていた。

　だが、悪夢はこれまでの静けさを嘲笑うかの如く現れ、平穏は突如として崩れ去った。
事の発端であるが、グラナティキとヴァーダイトの国境にあるヌエツという村の猟師が森に獲物を求め、2週間経っても戻って来なかった。捜索隊が出発して5日が経ち、6日目の早朝に捜索隊の一人

SLPS 91003

が戻ったが、彼は「魔の獣が現れ、隊は全滅した。」そう小さく述べると息絶えてしまったのである。
ヌエツの村は恐怖に包まれ、大陸は再び災いの闇に包まれようとしていた。

　皇王は幾度となく討伐に出かけ、城に戻った。だが、そんな折り宝物庫から、国の象徴でもあるムーンライトソードが奪われていることが判明した。選ばれし者のみが扱うことのできる聖剣を一体何者が持ち出したのか？緊急に情報を収集した結果、ヴェルド海に浮かぶメラナット島に最近『教王』を名乗り現れた男が聖剣の情報を探っていたことが判明した。そこで真相を確かめることにし、島に兵を送ったが探索の期限を幾日過ぎても何の連絡もないうえ、誰一人として帰還しなかった。
報告を受けた皇王は一連の出来事に何か大きな力が働いているような不安を覚えていた。
自らの体に母が残した僅かな前王家の血のためか、彼の勘は異様に鋭かったのである。
幾度目かの討伐から戻ったとき、旧い友人であるアレフ・ガルーシャ・レグナスが城を訪れており、不安を抱えた皇王は彼に相談を持ちかけることにした。

　アレフ・ガルーシャ・レグナスは、グラナティキの第２皇子である。幼い頃より、ヴァーダイトの前護衛隊長ハウザー・フォレスターに師事し剣を学んだ若者で、ジャンには弟のようにかわいがられており、剣を通じた良き友でもある。

　魔獣の出現と聖剣強奪の話を聞き終え、アレフは「見えない何かの力を感じる」という言葉に興味を覚えた。それは、今まで一度も外れたことがなかったジャンの勘だからである。
アレフは森の奥深くに住むエルフたちの言い伝えを思い出していた。
「島には太古に落ちてきた眠れる者がおり、決して近づいてはならない。」
眠れる者とは一体何者なのか、今回の魔物と関係はあるのだろうか。アレフはジャンに今回の事件に関する全ての調査を任せるよう申し出た。友の身分を考えジャンは一旦断ったものの、彼の強い意志に根負けし、全てを託すこととした。

国に戻ったアレフは、メラナットへ向かう準備を進めた。友人の助けになるということが大儀ではあったが、何よりも皇王の言った「大きな力」と「眠れる者」の正体を確かめてみたかったのである。
だが、メラナットへ向け船を出したアレフには、想像より大きな困難が待ち構えていた。彼の船は突然どこから現れたともしれぬ魔物の群により、瞬時に粉々にされてしまったのである。
浜辺に打ち上げられ穏やかな波の音に気付いたアレフは唯独りであった。彼は浜の岩礁に倒れかかっており、身につけていた装備は全て失っていた。島を見据えた彼は、その様相にただならぬ雰囲気を感じ取った。だが、唯一ブーツに残っていたダガーを右手に取ると、生きながらえたことのみに自らを奮い立たせ、暗い浜辺を歩き出した。この島に眠る何者かの正体を暴き、友の剣を取り戻すのだという堅い決意の元に。

メラナット島。
その昔、大陸の北に住むハイエルフが信仰の対象として移り住み、神殿を築いたが、地中深くより現れた魔物に襲われ、大陸の森奥深く現れた戦士の健闘もむなしく滅ぼされてしまった。
大陸北方の森に住むエルフたちの間に「島に決して近づいてはならない。」という言い伝えが残ったのはこの時からである。

島に渡ったハイエルフが滅んで数千年後、現在の大陸北方三国がまだ一つの国だった頃には、その魔力により「風の王」と呼ばれたハーバインIII世が城を築こうとしたが、やはり魔物の妨害により断念させられ、そのために力を弱め国は割れ、王は滅んでしまった。
このとき造られた灯台には魔導師ツェデックの魔力で灯された火が今も燃え続け、主の帰りを待っているが、神が住むとも魔物が住むとも言われる島に近づく者はおらず、ただダークエルフのみが時折船を出すのみであった。そのためしばらくの間海賊たちの拠点となっていたが、やはりいつの間にか居なくなってしまった。
最近では良質の水晶が産出するという

噂が流れており、貧しい民たちの中には命の危険を冒してでも富を手に入れるため島に渡る者もいる。
　だがこの島には原因の分からない毒があり、長い間島にいるとやがて衰弱し死んでしまうという。島に流れる水にはその毒を押さえる効果があり、太古のハイエルフたちが崇拝していた白い竜が与えた物だといわれているが、いずれにしても長期間この島に住んだ者はこの島を離れて生きることはできない。また、島の毒を消す以外にも何種類かの水があると言われているが、その場所・色はよく知られていない。

　また、島で産出するクリスタルの中には特別な色を放つ物が存在する。それらは島に充満しているエネルギーの澱みにより生成されたと言われており、魔力の素養がある者が使用するとその力を手に入れることができるといわれている。

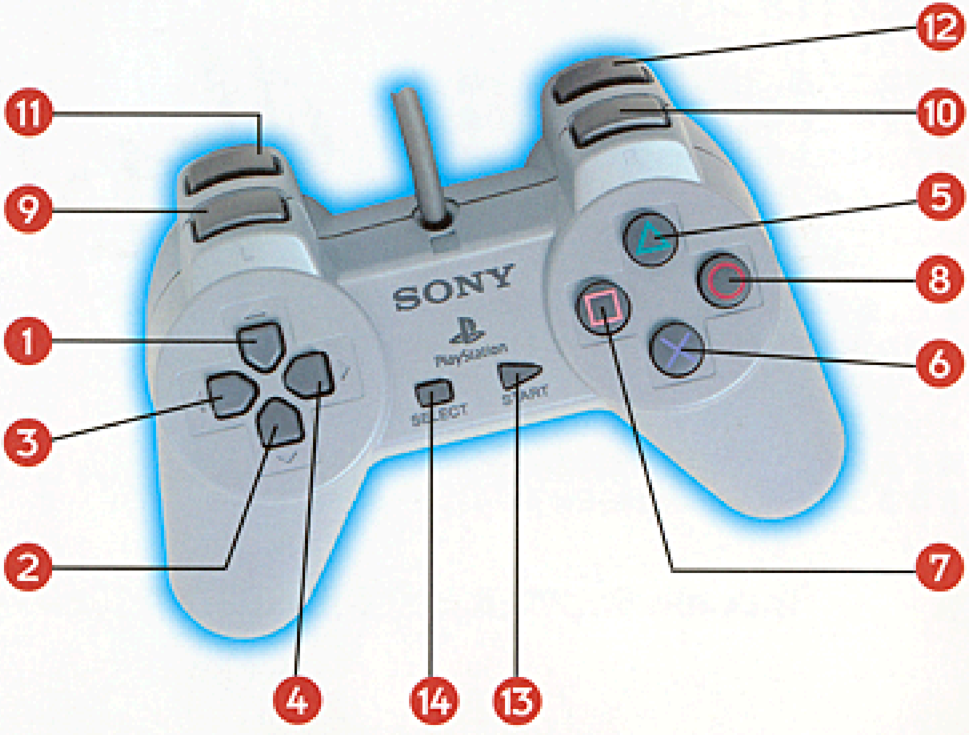


Story

基本操作

コントローラ操作

コントローラ各部の名称



ゲーム中での機能

ボタンNo.	名　称	説　明
①・②	前進・後退	キャラクターの移動／カーソル移動。
③・④	左回転・右回転	キャラクターの向き変更。
⑤	剣攻撃	装備している武器で攻撃。
⑥	ステータス画面／取消	ステータス画面切り替え。／コマンド取消。
⑦	魔法攻撃	装備している魔法で攻撃。
⑧	イベントボタン／決定	開閉・会話・拾う等の動作。／コマンド決定。
⑨・⑩	左平行移動・右平行移動	体の向きをかえず左右移動。
⑪・⑫	視点上移動・視点下移動	視点の上下移動。
⑬	アイテムボタン	設定済みのアイテム使用。(18頁参照)
⑭	ステータス画面	ステータス画面切り替え。

ポーズボタンは特に設けられていませんが、ステータス画面のとき、ゲームはポーズ状態になります。

2 ゲームの開始・終了

■ゲームの始め方

ゲームディスクをセットし電源を入れると、タイトル画面の後オープニングデモがスタートします。

▼

タイトル画面で、START／○×△□のいずれかのボタンを押せばゲームのスタートです。

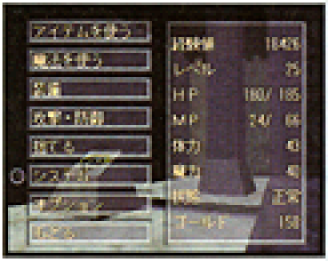
▼

メモリーカードのチェックをした後、「はじめる」と「ロード」の選択画面が表示されます。
新しくゲームを始める場合は「はじめる」を選んで下さい。
以前にセーブしたデータの続きから始める場合は、「ロード」を選ぶとセーブしてあるデータが表示されますので方向キーで選択して○ボタンで決定して下さい。

途中で何かボタンを押すと、オープニングは中断できます。

データのロード

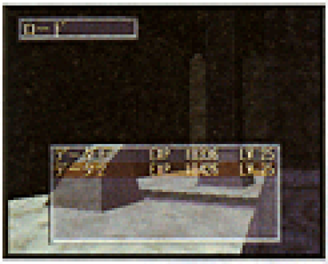
データのロードはステータス画面の「システム」メニューで 行います。以前セーブしておいたデータはいつでもロードすることができます。



1 ×ボタンを押してステータス画面に入った後**システム**にカーソルを合わせて○ボタンを押して下さい。
(取り消しは×ボタン)



2 **システム**メニューで、**ロード**にカーソルを合わせて○ボタンを 押して下さい。
(取り消しは×ボタン)



3 読み込みたいデータを選んで○ボタンで決定して下さい。
(取り消しは×ボタン)

データのセーブ

ゲームを中断する場合、重要なアイテムを手に入れた場合など必要に応じてデータのセーブをしておきましょう。しかし、データのセーブはどこででもできるわけではありません。ゲーム中にでてくるセーブポイントでのみ、セーブ可能です。



1 セーブポイントの前で○ボタンを押して下さい。



2 セーブしたいデータを選択して下さい。
新しくセーブする場合は、**NEW** を選択して下さい。

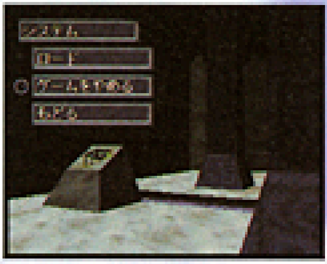
※新しくデータをセーブするためにはメモリーカードに2ブロック以上の空きが必要です。
※メモリーカードの差し替えはセーブ画面に入る前に行って下さい。

ゲームの終わり方

ゲームを終了するときはステータス画面の「システム」メニューで行います。



1 ×ボタンを押してステータス画面に入った後**システム**にカーソルを合わせて○ボタンを押して下さい。
(取り消しは×ボタン)



2 **システム**メニューで、**ゲームをやめる**にカーソルを合わせて○ボタンを押して下さい。
(取り消しは×ボタン)



3 ゲームディスクを抜いて、電源を切って下さい。

KING'S FIELD

ゲームシステム

ゲームを進めて行くにあたって必要なことを説明します。

モード

ゲーム画面にはメイン画面とステータス画面という２つのモードがあります。
モードの切り替えはセレクトボタン又は×ボタンで行います。



通常の画面です。



アイテムを使ったり、装備を整えたりします。

2 画面の見方

■メイン画面

下記にステータスパネルの見方を説明します。



■ステータスパネルの見方

表　示	内　　　　　容
HP	ヒットポイントをあらわしています。HPの数値がゼロで死亡してしまいます。
MP	マジックポイントをあらわしています。MPの数値がゼロで魔法は使えなくなります。
POWERゲージ	武器を振る力をあらわしています。ゲージが最大になってからの方が大きなダメージを与えられます。
MAGICゲージ	魔法を使うための集中度をあらわしています。ゲージ最大の場合しか魔法は使えません。
コンパス	進んでいる方角・上下視線をあらわしています。

ステータス画面



メニュー一覧

アイテムを使う・・・持っているアイテムを使用する。
魔法を使う・・・・・・回復系・防御系の魔法を使用する。
装備・・・・・・・・・・・・武器.防具・攻撃魔法を装備する。
攻撃・防御・・・・・・・攻撃力と防御力を確認する。
捨てる・・・・・・・・・・いらなくなったアイテムを捨てる。
システム・・・・・・・・データのロードとゲームの終了。
オプション・・・・・効果音のON／OFF、コンパスの表示・無表示などの指定に使用する。
もどる・・・・・・・・・・メイン画面にもどる。

KING'S FIELD

ゲームの進め方

ゲームを進めて行くにあたって必要なことを説明します。

アイテムの使用／装備

■アイテムの使用

所持しているアイテムはステータス画面の「アイテムを使う」メニューで使います。



1 ×ボタンを押してステータス画面に入った後**アイテムを使う**にカーソルを合わせ○ボタンを押して下さい。（取り消しは×ボタン）



2 使いたいアイテムを選んで○ボタンで決定して下さい。（取り消しは×ボタン）

■装備

武器･防具･魔法は持っているだけでは役にたちません。使用する場合は、必ず装備をして下さい。装備はステータス画面の『装備』メニューで行います。



1 ×ボタンを押してステータス画面に入った後、**装備**にカーソルを合わせ○ボタンを押して下さい。（取り消しは×ボタン）



2 装備したい箇所を選んで○ボタンで決定して下さい。（取り消しは×ボタン）

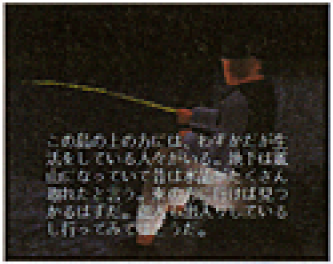


3 装備するアイテムを選んで○ボタンで決定して下さい。（取り消しは×ボタン）

アイテム1、2・・・腕輪・ペンダントなど、武器・防具・魔法以外のアイテムを装備できます。
►ボタン・・・消費アイテム（薬草など）や魔法を登録しておけます。

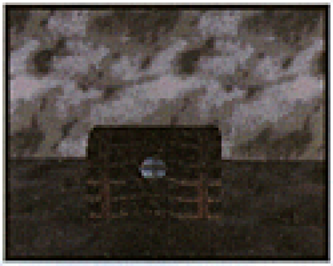
2 情報・アイテム収集

会話



会話

冒険の途中では様々な人物と出会うはずです。何度も話しかけていればきっと役に立つ話を聞くことがあるでしょう。



扉・宝箱

扉・宝箱には鍵の掛かったものもあります。当然鍵があわなければ開きません。

■調べる

歩いて調べ、歩いては・・・て下さい。重要な物が手に入るかもしれません。

▼アイテムの取得

例えば薬草が落ちていたとします。



薬草の前で○ボタンを押して下さい



取るときは○ボタン、必要なければ×
ボタンを押して下さい。

売買

ゲーム中に話しかけた人物が商人の場合、アイテムの売買ができます。ただし、装備しているアイテムは外してからでなければ売ることはできません。



1 商人の前に立ち、○ボタンで話を聞きます。



2 **売る・買う**のどちらかにカーソルを合わせて○ボタンを押して下さい。(取り消しは×ボタン)



3 上下方向キーでアイテムの選択、左右方向キーで個数の選択をして○ボタンで決定して下さい。(取り消しは×ボタン)

その他のショップ・人物

通常の商人以外にも、特殊な商人や人物がいます。



鍵屋

鍵をいくつか売っています。また、持っている鍵の複製を作ってくれます。



クリスタル屋

持っているクリスタルと、特定のアイテムを交換してくれます。



アイテム鑑定

アイテムの説明をしてくれる人物もいます。

3 戦　闘

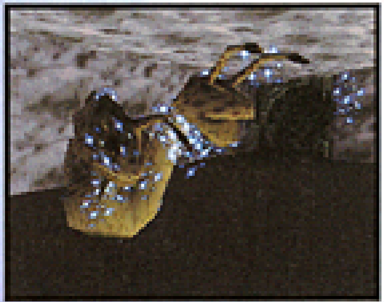
■敵との出会い

冒険中には様々な敵と出会いますが、戦うも逃げるもあなた次第です。ただし、逃げてばかりでは先に進むことは難しいでしょう。

■戦闘は剣で斬りつけるか、魔法を撃つかの２つです。



剣を振る（△ボタン）



魔法を使う（□ボタン）

剣には長さがあり、その距離でないと斬っても当たりません。また、魔法は画面の中心部に向かって発射されるので、画面の中央に敵が来るようにしてから撃つとよいでしょう。

攻撃ー>逃げるー>攻撃ー>逃げるが基本動作です。剣･魔法と動きをうまく組み合わせて敵を倒して下さい。

■経験値・レベル・体力・魔力

敵を倒すごとに経験値が増加し、一定の経験値を得るとレベルが上がります。また、体力は敵を剣で攻撃することで、魔力は魔法を使うことで、上がって行きます。（レベルアップ時にも増加）体力・魔力は攻撃力や防御力にも影響するので、戦いを通して地道に上げていかなければなりません。各パラメータはステータス画面で確認できますので、こまめにチェックして下さい。

■ゴールド・アイテム



敵を倒すとゴールドやアイテムを落とす事があります。近くに寄ってから、○ボタンを押すと手に入ります。

状態変化



敵の中にはダメージの他にも、特殊攻撃を仕掛けてくるものもいます。特殊攻撃を受けると状態変化が生じ通常の動作ができなくなったりします。現在の状態はステータス画面で確認できますので、急に動きが遅くなったり目の前が暗くなったりしたら確認して、治せるものは治しておきましょう。

状態変化の種類は次の通りです。

▼正常・・・・・・・・正常な状態です。
▼ポイゾン・・・・・毒に冒され一定時間ＨＰが減り続けます。
▼パラライズ・・・・体が麻痺して動けなくなります。
▼ダーク・・・・・・・暗闇の魔法にかかってしまいます。
　一定時間ほとんど前が見えなくなります。
▼カース・・・・・・・呪いにかかりＨＰ・ＭＰが低下します。
▼スロー・・・・・・・動作が鈍くなります。

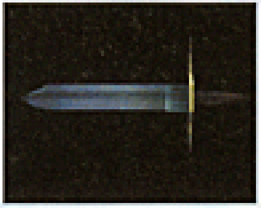


アイテム

冒険中に手に入るアイテムの一部を紹介します。



1 武　器



ダガー

主人公が最初から持っている唯一の装備。軽いため振り回せるが攻撃範囲が狭く、威力もほとんどないため早いうちに次の装備を探さなければならない。



アルバレスト

威力、攻撃範囲の両面で優れている弓。使いこなすにはかなりの体力が必要とされる。



クレセント アックス

戦闘用の強力な長斧で、攻撃範囲も広く打撃力に優れている。唯一の難点は重量がかなりあることである。

2 防　具



グレートヘルム

戦場での武威を示しており、身分の高い騎士のみが装備していた。防御力自体もかなりある。



ブレストプレート

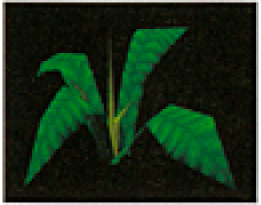
鉄製の胸当てで、かなり一般的な装備。防御よりも機動性に重きを置いている。



アイアンブーツ

鉄製の具足でなかなかの優れもの。一般的な装備であるので、比較的安価に手に入れられる。

3 その他のアイテム



薬草

メラナット島に自生する植物でＨＰを４０回復してくれる。



火のクリスタル

火のエネルギーが凝縮された水晶で、火の魔法を一つ覚えることができる。



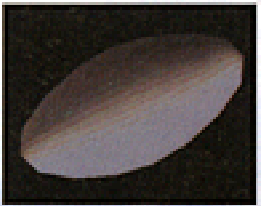
毒消し草

体内の毒を消し、ＨＰも１５回復してくれる貴重な薬草。



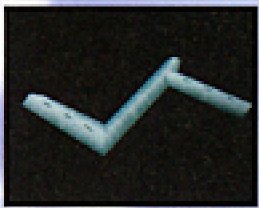
水晶の瓶

回復の水を保存しておける唯一のアイテム。水を使うと空き瓶として再利用できる。



ムーンストーン

魔力の高い魔導師が石にその魔力を込めたもので、ＭＰを４０回復してくれる。



風の笛

ハーバイン3世の魔力が込められた笛。あるポイントで使うと橋が架かるという。

魔　法

魔法には攻撃系と回復系の２種類があります。また、火・水・風・土・光の五つの属性に分かれており、一つの属性には何種類かの魔法があります。それぞれの属性を持つクリスタルを見つけ、使用する事でその属性の魔法を一つ覚えます。

■攻撃系魔法（一部）

▼ファイアーボール（火）・・・火球を投げつける。
▼ウィンドカッター（風）・・・鋭利な風刃を飛ばす。
▼ファイアーウォール（火）・・火球から火柱を作り、壁状にして敵を包む。
▼ライトニングボルト（光）・・光球をドーム状に爆発させる。

■回復系魔法（一部）

▼アースヒール（土）・・・・・・・傷ついた体をいやす。
▼ディスポイゾン（水）・・・・・毒に冒された体をいやす。
▼ブレス（光）・・・・・・・・・・・・・・邪悪な魔力を取り除く。



キャラクター

冒険中に出会う人物を一部紹介します。

登場人物

■レオン・ショア



大陸の北の森に住み「森の竜」と呼ばれていたハイエルフ達は白い竜「シース」を崇拝し、唯一の神としていた。
常に霧をまとい、6枚の羽を持ち、時として女神の姿でもあるというシースを見た者は少なく、いつの日にか遥か北の海に浮かぶ不思議な島が信仰の対象と変わっていった。
ある時彼らはその島へ移り住み、シースの神殿を築き始めた。だが地中から発する毒のため多くの者が倒れ、神殿の建築は難航を極めていた。そのときシースにより、島の毒に効果のある泉が与えられたのである。毒から回復したハイエルフ達は無事に神殿を築き上げたが、地中深く現れた魔物達が彼らを襲い始めた。
大陸の森奥深くから現れた戦士メレル・ウルが多くの魔物を倒したが、魔人ガルス・フィーの手により命を落とした。シースは、魔物を葬り去るはずの黒い石をハイエルフに与えたが石を使える者は既に亡く、ハイエルフ達は神殿の奥深くにその石を隠したまま全滅してしまったのである。
レオンは森奥のハイエルフの村から母とともにこの島へ渡ってきた。ハイエルフには腕の良い細工職人が多く、彼らが水晶に祈りを込めて作った「シースの像」は死者の魂さえ呼び戻すという。レオンの父は人間で、純血のハイエルフではないが水晶職人としての才能は群を抜いており、今では彼の右に並ぶ者はいないといわれている。



ダルフ・バイス



現在、北の大陸は３つの国に分かれている。しかしこの３国がまだ１つだった頃、その王であったハーバインⅢ世はその魔力により『風の王』と呼ばれた。
王は遥か北に見える島にさえ城を築こうと考え、多くの兵と職人を従え島へ渡った。島の灯台はそのとき資材を運ぶ船のために築かれた物で、王の腹心であった魔導師ツェデックの魔力により火が灯された。
建築の際、地下からハイエルフが残した魔導器や島に密かに隠されていた財宝が掘り出され、王は満足げであった。しかし、城づくりは魔物による妨害のために難航を極め、ついには命の危険が迫ってきたため、王は財宝すら持ち出せないまま嵐の海へ逃げるように船を出し大陸へ戻っていった。
いずれ財宝を取りに戻るため、わずかの兵を残したまま・・・
だがハーバインⅢ世が島に戻ることは二度となかった。この失敗のため力を弱めた王は周辺の国々との戦いに敗れ、滅んでしまったのである。その後国は小さな３つの国に分かれ、現在に至っている。
ダルフはこのハーバインⅢ世の側近の子孫であり、彼の家には代々不思議な形の鍵が相続されている。『王の鍵』というこの鍵は、メラナット島に残る城跡の宝物庫の鍵だといわれている。彼は宝物を探すため島に渡ってきたが、城跡を探し出せぬまま鍵を紛失してしまい、水晶掘りとして生活している。

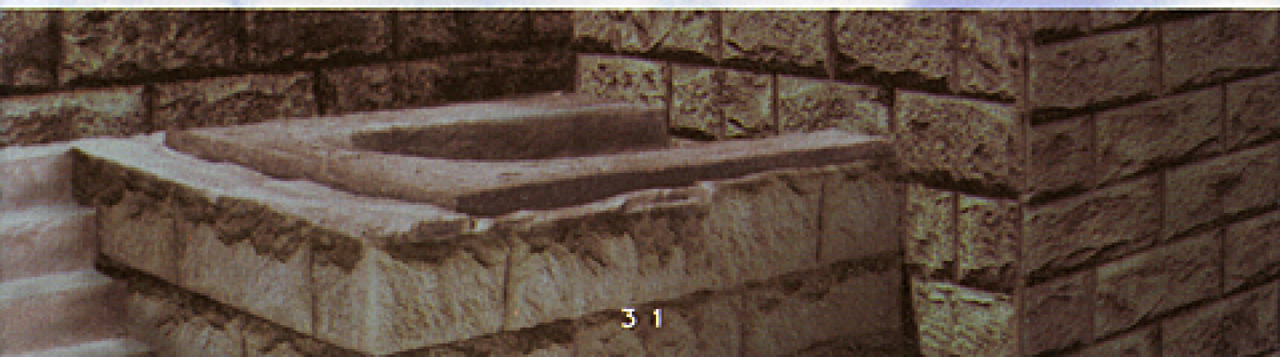
VI

SLPS 91003



ジョゼ・ハーベン

島に渡ったハイエルフが滅んでから数千年後、海賊が大陸の海辺を荒らし回った時代があった。
神出鬼没の彼らに大陸の王たちも手を焼いていたが、そのアジトはメラナット島にあるという事しかわからず、誰も彼らに手を出せなかったが、いつの間にかその姿を全く現さないようになってしまった。
今でも海辺の漁師達の間ではその宝についてこう語られている。
海賊の一人に『オールドハンド』と呼ばれる者がおり、見つけた宝をこっそり自分の物にして隠していたが、そのことが他の者に知られてしまい、魚の餌となってしまった。彼は『髑髏の鍵』という鍵を残したが、宝の在処は最後まで喋らなかったため、海賊たちは宝を探してメラナット島のあちこちを歩き回り、幾つかの宝を見つけて新たな場所へ隠した。だが、全ての宝を見つける前にことごとく魔物に殺されてしまったと・・・
彼はこの島にいた海賊の子孫である。祖父から、今もメラナット島のあちこちには持ち出せなかった宝が幾つか置き去りにされているという話を聞き、この島へ宝探しにやってきた。海辺の近辺で探索をしていたため、海岸の地理には大変詳しい。
だが最近では探索をあきらめてしまったような節がある。





■セルフィ・フォス

邪悪な心を持ち、闇に仕えていると言われるダークエルフは他のエルフ達から嫌われている。
特に魔人とおそれられた戦士ガルス・フィーがダークエルフの出であり、彼の手によりメレル・ウルが倒された事により、ダークエルフ全体が憎まれる事となった。
この老商人もダークエルフの出身であり、４００歳を悠に越すという。金のためなら誰とでも商売を行い、この島に基地を築いていた海賊とも商売をしていたといわれる。
現在は教王が最大の得意先らしく、孫のラフィ・フォスと一緒に島へやってくる。村人たちにとっては、日常品を供給してくれる唯一の相手でもある。

■ラッド・ビルヘム

水晶を加工して商売をしている水晶職人。
レオンの作品を見てその才能に驚き細工を教わっていたが、彼ほどの物は作れない。ただ、島の毒を消す水を入れる瓶は島の水晶でしか作れず、この島では絶対に必要な物であるため彼の店も生活して行く程度には客が入っている。
今は教王に連れ去られたレオンの身を案じている。



VI



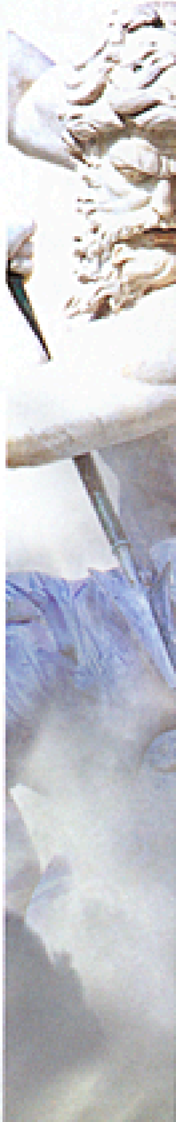
■ウォズ・シュー

イグレックの著名な彫刻家の家に生まれた。たいそうな才能の持ち主だったのだが、その才能は芸術ではなく鍵師として悪用され、ギル・バックスという盗賊と盗みを働いていた。やがて彼は国に居られなくなり、逃げるように島へ渡ってきた。生来体が弱く水晶掘りとしては働けないため、宝を探しに島を訪れる者を相手に、鍵屋を始めた。鍵の需要は高く、素人同然の者も多いため、いい加減な鍵も結構売れている。ただし、腕が悪いわけではないのでそれなりの額を払えば金額に見合う仕事はしっかりやってくれる。

■ノーラ・バジル

大陸でも有名な武人ダイアス・バジルの妹。
両親を亡くしている彼女にとっては兄がただ一人の肉親であるため、常にその身を案じている。
ダイアスはヴァーダイトの前護衛隊長ハウザー・フォレスターに破れ、修行に旅だったままここ数年姿を現しておらず、しかもメラナットに向かうという手紙の後、連絡が途絶えている。
最近この島に教王を名乗る男が現れたという話を聞き付け、兄の身を案じて一人で島に渡ってきた。だがダイアスの行方は解らずじまいで、兄が修行中に倒したという戦士の話を聞いてはその者のために毎日祈りを捧げている。







■メリル
水晶の中に全ての世界を写し出す占い師。
女性であるという事以外、年齢や今までの経歴などを知る者はいない。
ハーバインⅢ世に従っていたという話も噂され、大陸の王家にも彼女の話が出てくる。ただ同一人物であるかどうかは定かでなく、全てが謎に包まれている。
商人たちは見たこともないようなアイテムを手に入れると、彼女に見せに行くという。迷宮に迷い込んでしまった者達を導いてくれるとも言われており、たまに島の地下で出会えるが一定の場所にとどまっていないため、いつ現れるかは誰にも解らない。

■ハリス・カーバイト
島の住民の中では、最も古くから住んでいる人物で、水晶を求めて渡ってきた水晶掘りの一人。
昔は腕の良い水晶掘りだったらしいが、落盤で仲間を失い、自分も足を怪我してしまった。水晶掘りをやめてからかなり経つが、鉱山の内部に大変詳しく若い水晶掘りに水晶がよく採れる場所を教えたりもしている。
今は他に身寄りもないため、以前に仲間と掘り出した水晶を生活の糧として、村から離れた場所で仲間の墓を見守りながら一人で暮らしている。



2 敵キャラクター



■ヘッドイーター
もとは単なる植物であったが、
島の毒で変異した生物。
その大きな口で獲物を丸飲みにしようと
攻撃してくる。
口の中には毒針があるため深く咬まれると
毒を受けることもある。
ヴァーダイトにいた物とは種が違い
より凶暴である。

■バルテイル
昆虫型の魔物で、常に群をなし活動している。
また、非常に目がよくどこからでも近づいてきて、
素早い動きで獲物を頭上から攻撃してくる。



■レイクス
石灰質の外殻を持ち、通常は空中に浮遊している。
性格は非常にどう猛で、何か動くものを見つけると
身体を回転させながら体当たりしてくる。



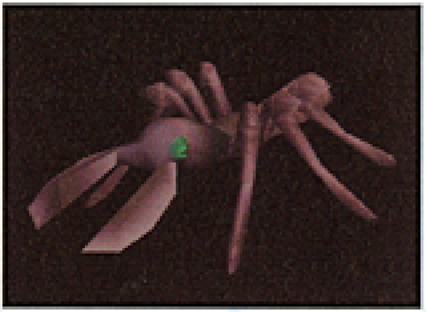


■僧　兵

教王に意識を支配され､操られている兵士。
自分の意志はすでになく､痛みも感じないためただ近寄って攻撃してくる。救いの手もすでに届くことはない。

■ターマイト

シロアリに似た昆虫型モンスター。
巣を作って常に集団で行動しており､きりがないほど出現する。
全滅させるにはその中心であるジャイアントターマイトを倒さなければならない。



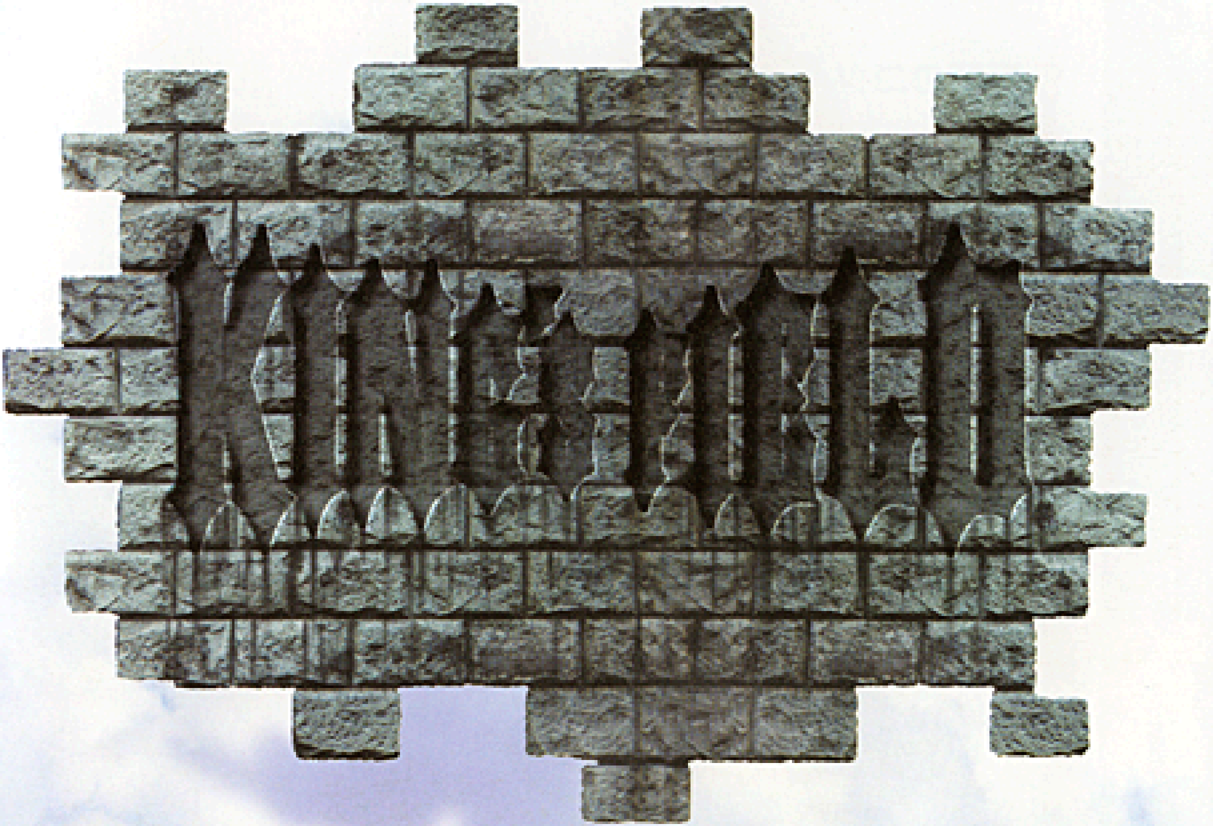
■クラーケン

巨大な体と10本の触手を持っている北の海の支配者。
近くを通る船を巨大な足で海中に引きずり込んだり、嵐を起こしたりする。
レベルが低いうちに出会ったら、ただ逃げるのが得策。
ただ、幼生のうちは体も小さくあまり力はない。



VI

SLPS 91003



KING'S FIELD
アドバイス

戦闘のコツ

どうしても敵が倒せずに先に進めない人は、このページを参考に戦いのコツをつかんで下さい。

敵から少し離れてＰＯＷＥＲゲージが一杯になるのを待つ。



敵の近くに寄り、剣を振り始めるのと同時に敵に突進。



攻撃が当たると、一瞬固まるのでそのスキに離れる。



繰り返し

Ｌ１ボタンやＲ１ボタンをうまく使って、敵の横や後ろに回り込めば、安全に敵に攻撃できます。

SLPS 91003

戦闘の心構え四箇条

1 剣それぞれの長さを覚える

前にも書きましたが、剣にはそれぞれ有効な長さがあります。
その距離の外で剣をいくら振っても絶対に当たりません。
思い切ってぎりぎりまで近づいて下さい。

2 正面からの攻撃はさける

タイミングがずれると、近寄って攻撃しようとしたときに逆に敵の攻撃を受けてしまいます。なるべく横や後ろに回り込んでから攻撃しましょう。

3 魔法をうまく使う

弱い攻撃魔法でも敵の動きを止めることはできます。
魔法を当てて敵がひるんだスキに剣で斬りつけましょう。

4 レベルにあった敵と戦う

レベルが低いうちはとてもかなわない敵もあちこちにいます。現在のレベルで戦える場所がきっとあるはずですので、無理な戦いは挑まずに、あちこち歩くことがクリアへの早道となります。

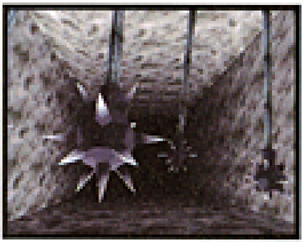




■ゲームの進行中に「道標の台座」という物を目にするはずです。この「道標の台座」に『ゲートの鍵』を置いておき、対になる『ゲート』を使うことにより、鍵を置いてある「道標の台座」までワープできます。3組の『ゲート』と『鍵』が冒険中に手に入りますので、上手に使って冒険に役立ててください。

■移動中に「さっきの場所に戻りたいのに、わざわざ歩いて帰るのは面倒だ」という時、○ボタンを押しながら移動すると、走りながら移動することができます。ただし走っている間と、走り終えてしばらくの間は攻撃ができません。また防御力も下がっていますので、敵が見えているところでは使用しない方がよいでしょう。

■ゲームが進むにつれて、強力な武器や防具などが手に入り装備することができます。しかし強くて重いからといって、どんな敵にも簡単に勝てるというわけではありません。敵の特性を良く観察し、敵によって装備をしなおすのも、楽にゲームを進める一つの手段です。



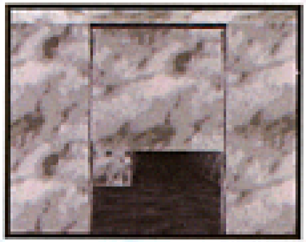
■鉄球が天井から吊されていて、前に進めない、というときには近くをよく観察して下さい。たいていの場合トラップ を解除するスイッチがあるはずです。ただ、全てのトラップにスイッチがある訳ではないので時には突っ込んでみることも必要です。

VII

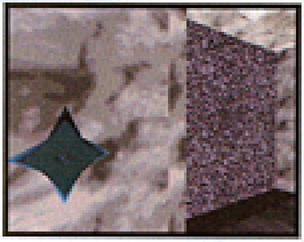
SLPS 91003



■一見何もないように見えても実はそこに！という扉が存在します。現れるのは宝？それとも敵なのか。進むことばかりに気を 取られているとうっかり通り過ぎてしまいます。壁に向かって○ボタンを押してみて下さい。重たい扉が上に開き、別の世界が開けるでしょう。



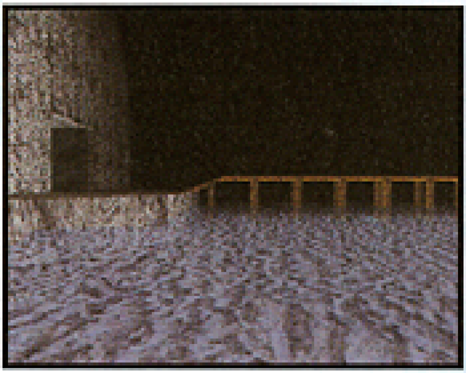
■壁に向かって、手当たり次第に○ボタンを連打・・・確かに隠し扉を見つけるのには有効です。でもやたらと押し続けていると「壁から槍が飛び出し大ダメージ」という事にもなりかねません。くれぐれもお気をつけて・・・



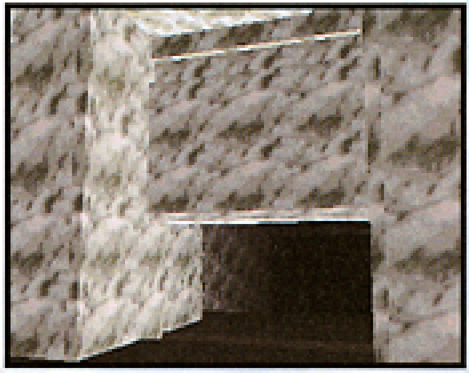
■ゲーム中は、ほぼどこにでも進むことができるはずです。ただしよく考えてから進まなければ、帰り道がないということにもなりかねません。ゲートを手に入れるまでは注意して進みましょう。

2 その他

地 形



島は海辺・鉱山・村など地上・地下を含め複数の場所で構成されています。また、高低差のある場所では飛び降りたりすることもできますが、飛ぶとダメージを受けますので、自分のＨＰが少ないうちは素直に歩いて進みましょう。ゲーム開始地点は《海辺》です。

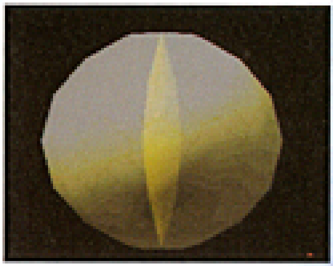


島の各場面は扉で区切られています。この扉を開けて次に進めば、突然強力な 敵と遭遇することもあります。まだ次に進める状態でなければ、扉には近づかない方が無難です。



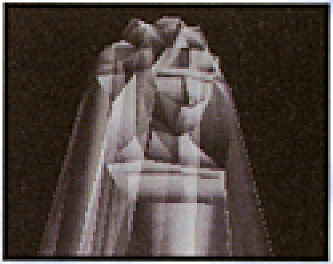
死亡・復活

冒険には危険が付き物です。魔物との戦いの他にも、足を滑らしたり、トラップに掛かって死んでしまう事もあるでしょう。しかし次のアイテムを持っていれば安心です。



竜王草の実

回復の泉を復活させた後、この実を持っていれば、アイテムやゴールドなどを持ったままの状態で、泉に復活できます。



シースの像

古代のハイエルフが崇拝していた女神「シース」を象ったクリスタルの像。あるペンダントを装備した状態でこの像を持っていると、死んだ瞬間にこの像が身代わりになってくれます。ただ、海底や溶岩に落ちてしまった 場合には無効です。

両方のアイテムを持っていた場合、シースの像が優先されます。





SLPS 91003